

שדרגו את הנשק שלכם

כתב: מלך הנקמה ערב: חגי גומפרט
www.pundak.co.il

שדרוגים הם תוספות לא קסומות שניתן להעניק לנשקים כדי לשפר אותם ולתת להם גיוון וייחוד. כפי שחוקי מהדורה 3.5 בנויים, שתי חרבות ארוכות שאינן קסומות ובאותו הגודל לא שונות במהותן. זה חבל, ואת זה אני מנסה לתקן. חשבו על חרבות ארוכות תוצרת אלפים לעומת החרבות הארוכות של לגיון הובגובלינים – אפשר לדמיין שוני. החומרים שכאן הם רעיון עצמאי שלי. אם מסתובבים ברשת ובספרים רעיונות דומים לאלה, לא ראיתי אותם מעולם. חיפשתי ובדקתי, ומה שנמצא כאן אמור להיות יחיד מסוגו.

אני לא רוצה לתת חוקים מסובכים שיהרסו את הסיכוי לשחק בקלות עם התוספות האלה, אלא ליצור טיפים (Types) של כלי נשק כמו למשל חרב ארוכה מס' 1,2,13 תהיה חרב ארוכה לא קסומה, אך היא למעשה תהיה מיוחדת בפני עצמה - להב משונן, מלאכת מחשבת, מלאכת משחית ועוד תכונות מיוחדות כמו מהירות גבוהה יותר ודיוק. את כל התכונות האלה משקללים ביחד וכבר על הדף כותבים את ההשפעה, בין אם בתוסף לא קסום לנזק או בטווח פגיעה חמורה קטן יותר או גדול יותר. הפירוט לגבי משקל, עמידות ונק"פ של הציוד הוא לא שמיש במיוחד, ולכן השה"ם לא יצטרך להשתמש בו יותר מדי. אם המנחה ירצה, הוא רק יצטרך לחפש בטבלה את השם המתאים לטייפ של החרב, ואז יראה את שאר התכונות המיוחדות שלא צריך לציין אותן. בקיצור, זה לא מורכב. כמובן שאין צורך להשתמש במשחק בכל סוגי השדרוגים. לא כולם צריכים להיות קיימים בעולם שלכם.

השימוש הוא קל מאוד. כל שדרוג עולה כמות מסוימת של מטבעות זהב. בתמורה, הנשק מקבל מאפיינים מיוחדים, כמו טווח רחוק יותר לירי, התקפות מדויקות יותר או נזק נוסף. לכל שדרוג יש מספר. את המספר מציינים ליד שם הנשק, כמו ב"גרזן מלחמה גמדי מס' 1, 2, 4, 19". מחשבים את הסה"כ של התוספים והמחסרים מכל השדרוגים, וכותבים את התוצאה הסופית בדף הדמות, לפחות את הדברים החשובים. תוספים ומחסרים שאינם חשובים, כמו עמידות החומר ונקודות הפגיעה שלו, לא צריך לכתוב. במידת הצורך אפשר לבדוק איזה סוג שדרוג הוא זה [לפי המספר] ואז להבין מה התוספים והמחסרים שלו.

התוצאה יעילה, כייפית וקלילה, ונותנת גיוון לכלי הנשק שלכם במחיר פעוט. מצד אחד, נשק קסום וחדגוני זה לא כ"ף, ומצד שני, תיאור פלאפי של נשק חלומותיך לא תמיד מספק. שריון משודרג הוא הרבה יותר מותאם אישית לדמות שלכם מאשר סתם שריון זרוק שתמצאו במאורת אורקים. אני רוצה יותר היגיון במבוכים ודרקונים, אבל לא על חשבון הכייפיות והקסם. התוצאה היא מה שאתם תקראו עכשיו.

תיהנו,
King Revange

מבוא - שילוב במערכה וחוקים:

הרפתקנים, מגלי ארצות, מכשפים-לוחמים ונוודים בארצות השממה והפרא, הם קהל היעד של השדרוגים. אנשים פשוטים, שומרים, אצילים ומפלצות לא זקוקים להם, שכן איכותו של הנשק היא מה שמשנה להם, ולא ייחודו. הרפתקנים וצידי מפלצות זקוקים יותר ללהבים מוזרים שסייעו להם בקרב, לחצים משוננים שביקעו עורות של מפלצות, או לחניתות צבועות בתחכום כדי לשטות בגנבי אוצר. לחיילים אין תועלת בלהבי-אוויר, שהם קלילים ושבירים יותר אבל מהירים ומדויקים יותר. יש להם צורך בחרבות כבדות, רגילות ושימושיות. לאוטיג יש טפרים והוא מסתדר איתם מצוין. לא כל הנפחים מייצרים שדרוגים ומשפרים כלי נשק. בדרך כלל מדובר בבעלי מלאכה מכובדים ומקצועיים, או ברבי אומנים, או במכשפים שעוסקים בנפחות קסומה. בדרך כלל בכפרים קשה למצוא נפח שמסוגל להפוך שריון פלדה לעור או לעץ. בערים הגדולות ובכרכים כל נפח שמכבד את עצמו יציע שדרוגים פשוטים, בשעה שרבי אומן יתחרו ביניהם במחירי שדרוג שריונות עילית. השדרוגים לא חייבים להתבטא אך ורק בצורה קראנצ'ית. אפשר לתאר חרב ארוכה רגילה כבעלת להב משונן, או רובה קשת כבעל כוונת. זה לא עולה כסף, וזה ציורי ומגניב. אפשר להוסיף את השדרוגים לאוצר שנמצא אצל דרקון, אך יש לזכור ששדרוגים הם פרי המצאתו של אדם, וקשה להניח שנשק משודרג וחדשני יימצא בקטקומבה נעולה של ליץ' בן אלפי שנים.

- ◆ **שם המשחק הוא המגוון.** חלקם של השדרוגים הם חד פעמיים, כמו חץ הבערה שמכלה את עצמו במעופו. אחרים קבועים- למשל נשק המשחית העוצמתי. נשק קסום יכול להיות גם משודרג. שדרוגים מאפשרים להרפתקן למצות את מלוא יכולתו, להילחם טוב יותר, ולהקנות לדמותו ייחודיות. השינויים שנדרשים הם זעירים יחסית, וכוללים תוספת שורה או שתיים בדפי הדמות.
- ◆ **אין כאן שום קסם.** השדרוגים עצמם אינם קסומים בשום צורה ואופן, ולכן הם זולים ונפוצים יותר מאשר חרבות קסומות או מתכות נדירות. התועלת שבהם שווה פחות, בהתאם, משום שהיא לא מתגברת על הפחתות נזק ולא מעניקה תוספים קסומים. ובכל זאת, גם בדרגות גבוהות שילוב של כמה שדרוגים באותו הנשק יכול להוכיח את עצמו כיעיל להחריד גם נגד מלאכי חמה. צירוף של שדרוגים ותכונות קסומות יכול להיות יעיל פי כמה, אך הוא יעלה בהתאם.
- ◆ **מערכת מסודרת ומגניבה.** השדרוגים מתחלקים לשלוש קבוצות נפרדות: *חומרי גלם* (ח"ג), *מלאכת אומן* (מ"א) ו*תוספות ושיפורים* (תו"ש).
- כל אחת משלוש הקבוצות מאופיינת בסוגי שדרוגים שונים - חומרי הגלם הם בעיקר סגסוגות וחומרים מיוחדים, מלאכת האומן היא קבוצה של נשקים שחושלו או נבנו בצורה טובה יותר, והתוספות והשיפורים היא קבוצה של שדרוגים חיצוניים, שאין להם קשר לנשק הבסיס עצמו.
- ◆ **לא תמיד חייבים לגלגל ק%.** הסיכויים בנויים כך שאפשר לגלגל ק20 עבורם - 5%, 10%, 25%, 50% וכן הלאה. השיטה הזו נוחה עבורי, ואני מאמין שגם עבורכם. זה מפחית את העומס והופך הכל למהיר יותר.

ידע דמות על שדרוגים:

דמות שחקן יכולה לגלות מידע על שדרוגים באמצעות בדיקת ידע (תורת הלחימה) או באמצעות בדיקת מלאכה (חרשות נשק):

ד"ק 10 - שדרוגי נשק הם, למעשה, תוספות שאפשר להעניק לכלי הנשק ולשריונות במטרה להפוך אותם למותאמים ליכולותיו של הלוחם. להב משונן, למשל, פחות מדויק אך גורם נזק רב יותר בפגיעה.

ד"ק 15 - חושף את כל שמות השדרוגים, עלותם, מאפייניהם ותיאוריהם.

ד"ק 17 - חושף את הדרכים להכנת השדרוגים, דרכי השימוש בהם וחומרי הגלם המיוחדים שנחוצים לאחדים מהם.

שדרוג נוסף

השדרוגים הם תוספות קלות ושימושיות למשחק, אבל בדרגות הגבוהות התוספים כבר אינם נחשבים, וזה נעשה מעורר רחמים להילחם עם נשק מלאכת מחשבת בתפלץ איום ונורא. לכן קיימת אפשרות לשפר אפילו את השדרוג, ולהפוך אותו למאיים ועוצמתי יותר, ואולי גם למגניב יותר. המחיר יקר יותר, מן הסתם, אך התוצאה משביעת רצון ואפשר לשלב אותה בהנאה גם במשחק בדרגות גבוהות יותר ויותר, ואפילו בדרגות האפיות.

האם מותר לשדרג נשק אחד בכמה שדרוגים שונים?

תלוי. שדרוג שבדרישותיו קיימת דרישה לשדרוג אחר, הוא מן הסתם נשק שמשופר מספר פעמים, ובכל פעם בשדרוג אחר. כלומר, קיים תקדים בנושא. ניתן לשדרג נשק במספר שדרוגים שונים, שאף יכולים להיראות כאילו הם סותרים זה את זה, כמו למשל להב משונן וגם להב אוויר. הסיבה פשוטה - הם לא סותרים זה את זה מבחינת החוקים (והאמת היא שגם מציאותית הם תופסים. הלהב המשונן לא כבד יותר או סותר תכונות של להב מחורר: הוא פשוט משונן).

כל עוד השדרוגים לא סותרים זה את זה משחקית (כמו למשל שילוב בין שדרוג שאוסר על פגיעה חמורה עם שדרוג שמוסיף נזק בפגיעה חמורה), ניתן לשלב ביניהם.

שילוב יכול להיות לא חכם (+1 לנזק יחד עם -1 לנזק = בזבז כסף), אך שילוב אינו יכול להיות מורכב מגורמים סותרים מבחינת החוקים.

האם מותר לשדרג פעמיים באותו שדרוג את אותו הנשק?

אכן כן. שדרוג נוסף עולה מטבעות זהב בסך [שלב השדרוג] בריבוע x [מחיר השדרוג הראשוני] לדוגמא: אני רוצה לשדרג פעם נוספת את החרב הארוכה מלאכת האומן שלי, עליה שילמתי 300 מ"ז. אני משדרג פעם נוספת, כלומר שלב השדרוג הוא 2.

2 בריבוע זה 4. 4 כפול 300 זה 1200. כלומר החרב שלי היא בעלת תוסף התקפה +2, והיא עולה עכשיו 1500 מ"ז, כלומר 300 מ"ז בסיס + 1200 מ"ז שדרוג נוסף. לא מסובך.

איך התוספים משתנים?

תוספי ההתקפה, הקטנת מחסרי שריון, הגדלת תוספי זריזות מרביים בשריון, ההתנגדות לנזק והנזק גדלים ב-1, תוספי מרחק, טווח, תוספים להצלחות ומיומנויות גדלים פי 2. שאר המאפיינים (הטובים עם הרעים) אינם משתנים.

איך לסמן נשק ששודרג פעמיים? ליצור שברים. זה די פשוט. אם החרב שלי משודרגת פעם שנייה, במקום לכתוב *חרב ארוכה מס' 4*, אני אכתוב *חרב ארוכה מס' 4.2*. להוסיף נקודה ומלפניה לציין את שלב השדרוג.

הערה:

לא ניתן לשדרג נשק אחד בשני שדרוגים של חומרי גלם (אם כי ניתן לשדרג נשק כפול כך שכל צד שלו הוא מחומר-גלם אחר).

חוקים נוספים:

כשרון חדש: שליטה בכלי מצור [כללי]

- הדמות מאומנת בלחימה ובתפעול בליסטראות, קטפולטות ומגדלי מצור.
- דרישות:** כוח 13, משלח יד [מהנדס מצור] 4 רמות, שליטה בכלי נשק פשוטים.
- תועלת:** הדמות מומחית בשימוש בכלי מצור ובתפעולם המלא, והיא זוכה ליכולות הבאות-
- תוסף +4 לגלגולי ההתקפה עם בליסטראות ואילי ניגוח.
 - תוסף +2 לכל בדיקות הכוח הדרושות לדריכת זרוע הקטפולטה. אם הדמות מפעילה קטפולטה ורואה היכן הפגיעות הקודמות נחתו, התוסף שהיא זוכה לו הוא +4 על כל פגיעה [מקסימום +16]. כמו כן, אם אין טווח ראייה אל המטרה, המחסר לגלגולי ההתקפה עם הקטפולטה הינו -4, ולא מחסר -6 הרגיל.
 - בבדיקת משלח יד [מהנדס מצור] מוצלחת כנגד ד"ק 15, מגדל המצור נע 1.5 מ' מהר יותר בסיבוב.
- מיוחד:** לוחם מחשיב את הכישרון שליטה בנשקי מצור כאחד מכישרונות הלוחם הנוספים שלו.

עלויות כלי נשק מחומרים מיוחדים [חוק חלופי]

- גודל הנשק משפיע על מחירו, למעשה.
- מחירו של נשק קל מחומר מיוחד זהה למחירו של שריון קל. מחירו של נשק חד ידני זהה לזה של שריון בינוני, ומחירו של נשק דו ידני זהה לזה של שריון כבד.
 - מחירו של נשק פשוט מחומר מיוחד זול ב-25% מהמוצע, בעוד שמחירו של נשק אקזוטי העשוי מחומר מיוחד יקר ב-25% מן הממוצע.

שכיחויות ציוד [חוק חלופי]

- לא בכל עיר אפשר להשיג את כל הציוד ופריטי השריון והנשק הדרושים.
- הסיכוי למצוא כלי נשק מסוים בעיר מסוימת משתנה בהתאם לאיכותו. הסיכוי לכלי נשק פשוטים להימצא בעיר הוא 95%, רגילים 85%, ואקזוטיים 70%. אם מדובר בכפר או בעיירה, הסיכוי קטן ב-10%. אם מדובר בעיר או בכרך, הסיכוי גדל בכ-10%. נשק קסום מקטין את הסיכוי ב-10% במקומות שאינם גדולים מעיירה, ומגדיל אותו ב-5% במקומות שגדולים מעיר.
 - לכל תרבות יש נשקים נפוצים יותר ופחות. בשטח אלפי, הסיכוי למצוא חרבות גדול ב-5%, בשטח גמדי הסיכוי למצוא גרזנים גדול ב-5%, בשטח אורקי הסיכוי למצוא נשקים דו ידניים גדול ב-5%, בשטח ננסי הסיכוי למצוא נשק קסום גדל ב-5%, ובשטח בשליטת בני מחצית הסיכוי למצוא נשקים קלים גדול ב-5%.
 - סיכוי של מעל 95% נחשב **נפוץ מאוד**, מעל 70% נחשב לסיכוי **נפוץ**, מעל ל-50% נחשב **ממוצע**, מעל 30% נחשב **לא נפוץ**, ומתחת ל-30% נחשב **נדיר**. מתחת ל-5% הנשק נחשב **לא בנמצא**, וזו החלטת מנחה האם הוא שם או לא.
 - מחירו של חפץ נפוץ מאוד נמוך ב-25% מהמחיר הממוצע, ומחירו של חפץ נפוץ נמוך ב-10% מהממוצע. מחיר של חפץ לא נפוץ גבוה ב-10% מהממוצע, בעוד שמחיר של חפץ נדיר גבוה ב-25% מהממוצע. מחירו של חפץ שאינו בנמצא תלוי בהחלטת שה"מ.

רשימת השדרוגים:

שדרוג	קטגוריה	בסיס	מחיר במ"ז	תיאור
בזלת קשיחה	חומר גלם	כל כלי נשק	150	נשק שביר ביותר, אך מוסיף +1 נזק חותך בפגיעה
בליסטרה ניידת	מלאכת אומן	קשתות ורובי קשת	1,000	הנשק נעשה אקזוטי וסובל -1 להתקפות, אך הטווח והנזק שלו גדלים בזכות מערכת שיגור החיצים שלו
גלגלים משומנים	מלאכת אומן	מגדלי מצור	300	גלגליו של מגדל המצור מוגנים בפני הצטברות לכלוך בצירים ומסוגלים לשאת אותו מהר יותר
השחזה מדויקת	תוספות ושיפורים	כלי נשק חותכים	5	ההתקפה הראשונה עם הנשק מסבה 1 נזק נוסף אם פגעה
חץ בערה	מלאכת אומן	חיצים וקליעים	5	החץ ניצת באוויר בשעת מעופו
חרך ירי	תוספות ושיפורים	מגני צריח	300	המגן אינו מספק מחסה בפני התקפות אזוריות אך ניתן לצלוף או לתקוף דרכו
ידיות מהוקצעות	מלאכת אומן	בליסטרה	300	מפחית את המחסר לגלגולי ההתקפה ב-2
ידית אחיזה גדולה	מלאכת אומן	רובה קשת	300	+3 מטר ליחידת הטווח, נזק גדול, -1 לפגיעה
יהלום שחור	חומר גלם	כל נשק או פריט שריון	6,000	החפץ עמיד במיוחד בפני פגיעה וחסין לגמרי לנזק אנרגיה שאינה קסומה ולחומרים חזקים פחות. +1 להתקפה ולנזק
כוונת	מלאכת אומן	קשתות ורובי-קשת	1,000	כפעולה שוות ערך לתנועה, מגדיל את טווח האיום לפגיעה חמורה ב-1 ומקטין את המחסרים על ירי מעבר ליחידת הטווח הראשונה ב-2
כיסוי מרופד	תוספות ושיפורים	כל כלי נשק	5	הנשק. כל הנזק הוא נזק הכנעה. -1 לפגיעה
להב אויר	מלאכת אומן		300	מאפשר שימוש בכשרון הלחימה המסוגנת, אבל מחסר -1 לנזק
להב משונן	מלאכת אומן	כלי נשק חותכים	50	טווח האיום בפגיעה חמורה קטן, מכפיל הנזק בפגיעה חמורה גדל ב-1
להב נסתר	תוספות ושיפורים	פגיונות	300	הפגיון הופך לנשק אקזוטי שניתן לשלוף ולקפל בשרוול באמצעות מנגנון מכאני
לולאות נשק	תוספות ושיפורים	כלי נשק חותכים	5	הלולאה מחליפה נדן. ניתן לחתוך את הלולאה בכדי לשלוף במהרה את הנשק
מארג סיבי צמח	חומר גלם	פריטי שריון	1,000	הפחתת נזק \חותך או חודר
מבנה נוח	מלאכת אומן	פריטי שריון	1,000	מפחית מחסרים לגלגולי ההתקפה
מגן אורן רך	תוספות ושיפורים	מגני עץ	150	המגן קשיח פחות, אך נשקים נתקעים בתוכו ומאפשרים פריקה והכשלה בתוסף +2
מגן בהתאמה אישית	מלאכת אומן	מגנים	3,000	הדמות שהמגן הותאם עבורה מקטינה את מחסר השריון ב-1 וזוכה במחסה של 10%
מוט דאייה	תוספות ושיפורים	מטות, חניתות, נשקי גישה	150	הנשק מסתיר בתוכו זוג כנפיים מתקפלות שמאפשרות צניחה ודאייה
מנגנון מתיחה משופר	מלאכת אומן	בליסטרה	300	מקטין את הזמן הדרוש לדרוך בליסטרה
נשק אווירודינמי משופר	מלאכת אומן	נשקי הטלה	x2	יחידת הטווח גדלה ב-3 מטרים
נשק בהתאמה אישית	מלאכת אומן	כל כלי נשק	3,000	הדמות שהנשק הותאם עבורה מוסיפה +2 כאשר היא מתגוננת מפריקה וניפוץ, +4 בידוא פגיעה חמורה ושולפת את הנשק כפעולה חופשית
נשק חלול	תוספות ושיפורים	מטות, חניתות, רובי קשת, נשקי גישה	10	חלק מהנשק הוחלף במוט מתכת חלול שניתן לאכסן בתוכו חפצים קטנים יותר
להביור מובנה	תוספות ושיפורים	נשק חלול	150	ניתן למלא אש אלימימים בנשק החלול בכדי לשחרר גל להבות בזמן הלחימה כפעולת תנועה. -4 להתקפה, 1ק8 נזק אש (תגובה ד"ק 15 לחצי), משך 1ק3 סיבובים
נשק מחורר	תוספות ושיפורים	נשק חלול	300	מתיז חומצה או מים קדושים בשעת קרב
נשק מלאכת אומן	מלאכת אומן	כל נשק	300	כמתואר בס"ש - +1 להתקפה, מתאים להפוך לנשק קסום
נשק מלאכת משחית	מלאכת אומן	כל נשק	300	+1 לנזק, מתאים להפוך לנשק קסום
סגסוגת כרום	חומר גלם	כל נשק	300	הסגסוגת עמידה בפני אש, רגישה לקור ועמידה בפני חלודה קסומה ולא קסומה
עמדת הכנה	תוספות ושיפורים	כל נשק שניתן להכין כנגד הסתערות	50	הכנה כנגד הסתערות היא פעולת סיבוב מלא אך מעניקה תוסף +4 נגד התנפלות והכשלה

פלדה פחמנית	חומר גלם	כל נשק או פריט שריון	1,000	החפץ קשיח במיוחד. פריטי שריון מעניקים +1 לדרג"ש ומחסר שריון קטן ב-1. כלי נשק מוסיפים +1 להתקפה ולנזק
צבעי הטעייה	תוספות ושיפורים	כל נשק או פריט שריון	50	+2 לניסיונות הטעייה בקרב, -2 להתחזות (פריט שריון) או -1 לגלגולי ההתקפה (נשק)
ציוד מאיים	מלאכת אומן	כל נשק או פריט שריון	50	+2 לבדיקות איום, -2 להתחזות
ציוד מסוגנן	מלאכת אומן	כל נשק או פריט שריון	50	+2 לבדיקות הופעה (משחק ותרגילים בנשק), -2 להתחזות
ציפוי בדיל	חומר גלם	כל חפץ מתכתי	5	חסין בפני חלודה, +2 נגד התקפות חלודה
קואורדינאטות	תוספות ושיפורים	בליסטראות	300	מקל על פגיעה במטרה מחוץ לטווח ראיה, מגדיל את הקושי לחמוק מההתקפה
קת ארוכה	מלאכת אומן	נשק חד ידני או דו ידני	300	הנשק נחשב אקזוטי. מגדיל הישג ב-1.5 מטרים, +4 בהתנגדות לניסיונות פריקה
ראש מתברג	תוספות ושיפורים	מטות, חניתות, נשקי-מוט	150	מחליף קצה אחד של הנשק בפתח להברגת ראש נוסף. הנשק נעשה אקזוטי כפול ועם הישג
רסיסים	תוספות ושיפורים	קטפולטות ובליסטראות	1,000	מגדיל את טווח הרסיסים של הפגיעה. הד"ק להצלה בטווח המוגדל הוא רק 13
רתמות נוחות	תוספות ושיפורים	איל-ניגוח	300	מפחית ב-2 את המחסרים להתקפה
שכבות חרס	חומר גלם	נשקים דמויי רימון	x3	מגדיל את טווח הרסיסים של הפגיעה
שריון בהתאמה אישית	מלאכת אומן	שריונות	3,000	השריון נחשב קל בסיווג אחד, ניתן לרוץ בו, לעטות אותו לוקח חצי זמן, מחסר השריון קטן ב-2 ותוסף הזריזות המקסימלי גדל ב-2
שריון מלאכת אומן	מלאכת אומן	פריטי שריון	150	מפחית מחסר שריון
שריון מלאכת משחית	מלאכת אומן	פריטי שריון	150	המהירות המקסימלית בשריון גבוהה ב-3
שריון שרף	מלאכת אומן	שריונות	150	התקפות חותכות וחודרות שאינן קסומות סובלות מחסר -1 לפגיעה בדמות, אך הדמות פגיעה לאש
תוספת פרוות	תוספות ושיפורים	שריונות	150	מהירות מקסימלית מופחתת ב-1.5, אך תוסף +6 להצלחות קשיחות נגד השפעות מזג אוויר קר

תועלת: מהירותו של מגדל המצור גדלה ב-3 מ'.
מחיר: 300 מ"ז.

השחזה מדויקת [תו"ש]

נשק שמושחז בדיוק רב יכול להוות משקל מכריע בפתיחת הקרב.
בסיס: נשקים חותכים.

תועלת: ההתקפה הראשונה המבוצעת עם הנשק במהלך קרב, מסבה נקודת נזק 1 נוספת בפגיעה. על כל פנים, ההתקפה הורסת את ההשחזה המדויקת ולאחר מכן יש להוסיף את השיפור מחדש.
מחיר: 5 מ"ז.

חץ בערה [מ"א]

גופו של חץ הבערה עשוי כך שיהיה דליק במיוחד וראשו ספוג שמן. נהוג להצית את ראש החץ בשעת הירי (או לשגרר מכלי נשק קסום בוער) – כך, כאשר חץ הבערה נורה אל מטרה, האש מתפשטת מראשו ומבעירה את החץ כולו ליצירת מטחים של אש טהורה.

בסיס: חצים וקליעים.

תועלת: כל הנזק הופך לנזק אש ומבעיר את המטרה. החץ נהרס.
מחיר: 5 מ"ז.

חרר ירי [תו"ש]

מגני צריח יכולים להפוך לחומות בצורות שבעדן יורה הבעלים ביריביו המסתערים.

בזלת קשיחה [ח"ג]

נשק שראשו עשוי בזלת שביר יותר מפלדה, אך הוא חד להדהים.

בסיס: כל כלי נשק מלבד נשק ירי.

תועלת: תוסף +1 נזק חותך בכל פגיעה. בכל פגיעה, סיכוי של 5% שהנשק יישבר.
מחיר: 150 מ"ז.

בליסטרה ניידת [מ"א]

קשתים מגודלים רבים מוצאים שנוח יותר להשתמש בבליסטראות קטנות, במקום למתוח מיתרי קשתות באוויר. כך אפשר לירות חצים גדולים יותר והרסניים יותר.
בסיס: קשתות ורובי-קשת.

תועלת: הקשת נחשבת לנשק אקזוטי וגלגולי ההתקפה בה מבוצעים במחסר -1 לגלגולי ההתקפה. הנשק נחשב בקטגוריית גודל גדולה ב-1 מהרגיל והנזק שלו משתנה בהתאם. יחידת הטווח שלו גדולה פי 1.5.
מחיר: 1000 מ"ז.

גלגלים משומנים [מלאכת אומן]

מגדלי מצור מהירים יותר וחזקים יותר מסייעים לחיילים שבתוכם להשתלט על טירות ולפרוץ חומות בקלות. השיפור כולל התאמות במבנה הגלגל אשר מגנות עליו מהצטברות לכלוך ובו-בזמן מאפשרות לשמן אותו בעילות יחסית.
בסיס: מגדלי מצור.

בסיס: מגני צריח.

שימוש: פסיבי.

תועלת: מגן הצריח אינו מעניק מחסה. כאשר הבעלים עומד במקומו, המגן מספק תוסף דרג"ש +6 ומאפשר התקפה באמצעות נשק גישה וטווח ללא כל מחסר לגלגול ההתקפה.

מחיר: 300 מ"ז.

קטנים ב-2. השימוש הינו פעולת תנועה שחושפת את הבעלים להתקפות מזדמנות. בכל סיבוב יש להשתמש בכוונת מחדש.
מחיר: 1,000 מ"ז.

כיסוי מרופד [תו"ש]

נשק שריפוד אימונים מולבש עליו אמנם לא הורג, אבל מסוגל למוטט יריבים בלי לפצוע אותם. חץ אימונים שנורה לעבר בטנו של אדם מסוגל לגרום לו לאבד הכרה.

בסיס: כלי נשק.

תועלת: כל הנזק שנגרם מהנשק הוא נזק הכנעה בלבד, אין פגיעות חמורות, אין תוספי נזק משדרוגים אחרים, מחסר 1- להתקפה. הלבשת בנשק בכיסוי מרופד מלא והסרתו היא פעולת סיבוב מלא שחושפת את הדמות להתקפות מזדמנות.

מחיר: 5 מ"ז.

להב אוויר [מ"א]

להב אוויר הוא להב מחורר, קל משקל, שמסב פחות נזק אך יותר נוח לשימוש ומדויק יותר. מחוררים אותו בסימטריה - חורים עגולים ללהבי חרב ומשולשים עבור גרזנים.

בסיס: נשקים חותכים.

תועלת: הכישרון "לחימה מסוגנת" חל על הנשק, אולם גלגול הנזק מבוצע במחסר 1-.

מחיר: 300 מ"ז.

להב משונן [מ"א]

להב משונן מדויק פחות מלהב רגיל, אך הוא כשהוא פוצע פגיעותיו חמורות.

בסיס: נשקים חותכים.

תועלת: טווח האיום לפגיעה חמורה קטן ב-1 [מקסימום 20], מכפיל הפגיעה החמורה גבוה ב-1.

מחיר: 50 מ"ז.

להב נסתר [תו"ש]

נוכלים מוצאים שימוש רב בלהב הנסתר, שמפגיע את יריביו וננעץ בעוצמה רבה בבשר ובשריון.

בסיס: פגיעות.

תועלת: הפגיון נעשה נשק אקזוטי ולא ניתן להשליך אותו. להב הפגיון מולבש על מסילה שנקשרת לפני הזרוע ברצועות. הפעלה בתנועות גידים. אם אין ידיים, אי אפשר להשתמש בלהב הנסתר. חסינות לפריקה מנשק, תוסף 2+ נגד בדיקות ניפוץ, תוסף 4+ לגלגולי הטעייה בקרב. אין טווח לנשק. שליפה/החזרה הינה פעולה מהירה שאינה מעוררת התקפות מזדמנות. הבחנה בלהב היא בדיקת זיהוי כנגד בדיקת זריזות ידיים של הדמות, עם תוסף 4+.

מחיר: 300 מ"ז.

ידיות מהוקצעות [מ"א]

בליסטרה שבנויה טוב יותר מאפשרת למפעילה לפגוע קשה יותר באויב.

בסיס: בליסטראות.

תועלת: המחסר לגלגולי ההתקפה עם הבליסטרה קטן ב-2 [עד למינימום של 0]

מחיר: 300 מ"ז.

ידיית אחיזה גדולה [מ"א]

שיפור מיוחד לרובי קשת הוא הארכת ידיית האחיזה שלהם ומיקום ההדק בקצה. המיתרים החדשים ארוכים יותר, והקליעים החדשים גם כן מוארכים במעט. הירייה רבת עוצמה.

בסיס: רובי קשת.

תועלת: מחסר 1- לגלגולי ההתקפה, יחידת הטווח גדלה ב3 מ', הנזק גדל כאילו הנשק גדל בסיווג אחד.

מחיר: 300 מ"ז.

יהלום שחור [ח"ג]

יהלום שחור הוא אחד החומרים החזקים והנדירים בעולם. הוא נכרה עמוק מתחת לאדמה, בסביבת ערי געש עתיקים, בדרך כלל בסמיכות לעורקי מתכת האדמנטיט הקסומה. נאמר שיהלום שחור שנכרה יחד עם אדמנטיט, הוא חומר קסום כה רב עוצמה, עד שבלתי אפשרי להתחמק מפגיעותיו המסוכנות.

בסיס: פריטי נשק ושריון.

תועלת: חסינות להתקפות ניפוץ מצד חומרים שאינם קסומים ואינם עשויים יהלום שחור. החומר עצמו חסין בפני אש, קור, חומצה, קול וחשמל שאינם קסומים, ויש לו תוסף 2+ נגד התקפות קסומות שמחקות אותם. תוסף 1+ להתקפה ולנזק.

מחיר: 6000 מ"ז.

כוונת [מ"א]

כוונת מאפשרת לכוון לטווח ארוך יותר, לפגוע בצורה חמורה יותר באויבים ולראות אותם ביתר דיוק. הכוונת של הקשת היא סדרת עצמות ציפורים ומחטי מתכת שמאפשרות לקשת לכוון רחוק יותר וטוב יותר. הכוונת שעל רובה הקשת היא גליל מתכת עם עדשות אופטיות בתוכו, עשויות זכוכית או גביש.

בסיס: קשתות ורובי קשת.

תועלת: טווח האיום של הפגיעה החמורה גדל ב-1, המחסרים עבור ירייה מעבר לטווח הרגיל

לולאות נשק [תו"ש]

לולאות נשק הן טבעות קטנות של עור ומתכת שנועדו להחליף את הנדן הכבד והארוך של החרבות והגרזנים. הן מאפשרות שליפה מהירה יותר של להבים וראשי נשק.

בסיס: כלי נשק חותכים.

תועלת: שליפה היא פעולה מהירה שאינה מעוררת התקפות מזדמנות. בשליפה, הלולאה נהרסת מיד.

מחיר: 5 מ"ז.

מארג סיבי צמח [ח"ג]

סיבי צמחים הם תוספות שנחשבות יוקרתיות מאוד לשריון. מדובר במארג דק חזק ומורכב של סיבי אילנות, בדים, במבוק ומשי, המגן על העוטה אותו מפני מהלומות מחץ.

בסיס: פריטי שריון.

תועלת: הפחתת נזק ל\חותך או חודר.

מחיר: 1000 מ"ז.

מבנה נוח [מ"א]

נשקים שמותאמים לקרב מקלים על הדמות בתקיפה ובהגנה על עצמה.

בסיס: פריטי שריון.

תועלת: הפחתת מחסרי התקיפה ב-1 [עד למינימום 0] הנובעים מפריטי שריון שהדמות עוטה.

מחיר: 1000 מ"ז.

מגן אורן רר [תו"ש]

אמנם יותר עדין מקרוביו הנוקשים והקשים, מגן אורן הוא נשק שימושי עבור אנשי מלחמה שמתבססים על כוחם הרב. הם בדרך כלל מניחים לנשק של יריבם להיתקע במגן, ואז מכים אותו בטירוף ובזעם.

בסיס: מגני עץ.

תועלת: כנגד יריב אחד שהחטיא את הדמות באותו הסיבוב, תוסף +2 לבדיקות פריקה והכשלה. עמידות -6, נק"פ +6.

מחיר: 150 מ"ז.

מגן בהתאמה אישית [מ"א]

מגן שבנוי עבור הדמות כדי לחסום פגיעות, הופך בידיה ליצור חי ממש.

בסיס: מגנים.

תועלת: מחסה 10%, מחסר שריון קטן ב-1. היתרונות הם עבור היצור שהמגן הותאם לו אישית.

מחיר: 3000 מ"ז.

מוט דאייה [תו"ש]

על ידי הוספת מנגנון מכאני פשוט, בעליו של מטה שהתוסף אליו שדרוג זה מסוגל לרחף ולדאות מעל שדה הקרב בקלות, על כנפיים מעור ומבד.

בסיס: מטות, חניתות, נשקי גישה.

תועלת: פתיחה/סגירה של הכנפיים היא פעולת תנועה שחושפת את הדמות להתקפות מזדמנות. כאשר הכנפיים פרושות, על כל 3 מ' שהמטיל נופל, הוא יכול לנוע 6 מ' קדימה בתמרון גרוע. אין נזק נפילה, אלא אם מדובר בנפילה מכוונת [כתוצאה מלחש, לדוגמה]. התקפה עם הנשק כאשר הכנפיים פתוחות בלתי אפשרית.

מחיר: 150 מ"ז.

מנגנון מתיחה משופר [מ"א]

בעזרת תוספת של קפיצים ובנייה טובה יותר, טעינת הקטפולטה נעשית מהירה הרבה יותר.

בסיס: קטפולטות.

תועלת: אין צורך בבדיקת כוח לטעינת הקטפולטה. לטעינת קטפולטה כבדה נדרשות 3 פעולות סיבוב מלא לטעינת הקטפולטה, במקום 4. אם מדובר בקטפולטה קלה נדרשת פעולת סיבוב מלא אחת, במקום 2.

מחיר: 300 מ"ז.

נשק אווירודינמי משופר [מ"א]

נשקי הטלה אווירודינמיים משופרים מסוגלים להיות מוטלים למרחק רב יותר, וחותכים את האוויר טוב יותר.

בסיס: נשקי הטלה, חצים וקליעים.

תועלת: הטווח גדל ב-3 מ'.

מחיר: מחיר הנשק פי 2.

נשק בהתאמה אישית [מ"א]

כלי נשק המותאם לידיה של הדמות בידי נפחים אומנים מסוכן בידיה פי כמה מאשר נשק רגיל.

בסיס: כלי נשק.

תועלת: עבור הדמות שהנשק הותאם עבורה, שליפה של הנשק היא פעולה חופשית שאינה חושפת את הדמות להתקפות מזדמנות. תוסף +2 נגד פריקה מנשק וניפוץ. תוסף +4 לבדיקת וידוא פגיעה חמורה.

מחיר: 3000 מ"ז.

נשק חלול [תו"ש]

נשק חלול הוא נשק שהחליפו את חלקי העץ שלו בגלילי פלדה חלולה, גמישה וקלה. אפשר לאכסן בתוכו חפצים וכלי נשק שונים.

בסיס: נשקי גישה, מטות, חניתות, רובי קשת.

תועלת: מאפשר לאכסן בתוכו 4 חפצים פעוטים או חפץ אחד זעיר, או 1 ליטר נוזל. הוצאת/הכנסת נשק היא פעולה רגילה שמעוררת התקפות מזדמנות, נשק אחד בכל פעם.

מחיר: 10 מ"ז.

להביר מובנה [תו"ש]

הכנסת אש אלכימאים לתוך מתקן מיוחד בתוך נשק חלול היא שימושית, חורכת את יריביה של הדמות למוות.

בסיס: מטות, חניתות ונשקי גישה ששודרגו לנשק

חלול.

תועלת: קו אש אלכימאים באורך 3 מ', 1ק8 נזק אש בכל סיבוב (תגובה 15 לחצי נזק וחמיקה מהצתה). הלהביר פועל במשך 1ק3 סיבובים, לאחר מכן מפסיק. ניתן להילחם תוך כדי יריית הלהביר ביריבים עם מחסר 4- לכל גלגולי ההתקפה. הפעלת הלהביר היא פעולת תנועה שאינה חושפת את הדמות להתקפות מזדמנות. טעינה מחדש היא פעולה שדורשת דקה שלמה, ומצריכה שתי מבחנות של אש אלכימאים.
מחיר: 150 מ"ז.

גסוגת כרום [ח"ג]

גסוגת פלדה וכרום מונעת מחפצים להיסדק, להישבר ולהיות מותכים באש רבה. כמו כן היא מחסנת את הנשק בפני חלודה והשפעות מזיקות נוספות.

בסיס: חפצי מתכת.

תועלת: התנגדות 10 לאש, רגישות לקור [+25% נזק], חסינות להשפעות חלודה רגילות, תוסף +4 להתנגדות ללחשים וליכולות דמויות לחש המחקים השפעה זו.
מחיר: 300 מ"ז.

נשק מחורר [תו"ש]

היעילות הבלתי נדלית של הנשק החלול באה לידי ביטוי בנשק המחורר, שדרוג נוסף שמאפשר הכנסת מים קדושים או חומצה אל תוך הנשק ולחיימה תוך כדי התזתו על יריבי הבעלים.
בסיס: מטות, חניתות ונשקי גישה ששודרגו לנשק חלול.

תועלת: פתיחת החורים היא פעולת תנועה שאינה חושפת את הדמות להתקפות מזדמנות. מילוי מחדש של הנשק דורש דקה שלמה, ושתי מבחנות מים קדושים או חומצה.

- **מים קדושים** - למשך שישה סיבובים, מותזים מים קדושים ברדיוס 3 מ' מהדמות, וכל אל מת או חוצן מרושע סופגים 1ק6 נזק.
- **חומצה** - למשך שישה סיבובים חומצה ניתזת מהחורים ברדיוס 3 מ' מהדמות, וכל יצור סופג 1ק6 נזק חומצה.
- **ריקון מהיר** - פי שניים נזק, שלישי מהסיבובים.
מחיר: 300 מ"ז.

עמדת הכנה [תו"ש]

עמדת הכנה היא בסיס קטן ויציב שניתן להניח עליו כלי נשק כנגד הסתערות אויב. היא מאפשרת כיוונון מדויק יותר ונזק רב יותר.

בסיס: נשקים שניתן להכין אותם כנגד פעולת הסתערות.

תועלת: הצבת/פריקת עמדת הכנה היא פעולת סיבוב מלא שחושפת את הדמות להתקפות מזדמנות. בהכנה, הדמות אינה יכול לזוז. בתמורה, היא זוכה לתוסף +4 לבדיקות נוגדות התנפלות והכשלה.
מחיר: 50 מ"ז.

נשק מלאכת אומן [מ"א]

נשקי מלאכת אומן הם מאוזנים יותר, נוחים יותר ומותאמים יותר לגרימת פגיעות מדויקות.
בסיס: כלי נשק.

תועלת: תוסף העצמה +1 לכל גלגולי ההתקפה המבוצעים עם הנשק. הנשק איכותי מספיק בכדי שיטופל באמצעים קסומים ויהפוך לקסום.
מחיר: 300 מ"ז.

נשק מלאכת משחית [מ"א]

נשקי מלאכת משחית אינם מאוזנים יותר או קלים יותר, ואין להם חן, כמו לנשקים מלאכת אומן. במקום התקפות מדויקות, הם מספקים עוצמה רבה יותר ונזק משמעותי יותר ליריביהם.
בסיס: כלי נשק.

תועלת: תוסף העצמה +1 לכל גלגולי הנזק המבוצעים עם הנשק. הנשק איכותי מספיק בכדי שיטופל באמצעים קסומים ויהפוך לקסום.
מחיר: 300 מ"ז.

פלדה פחמנית [ח"ג]

פלדה פחמנית, או פלדת שכבות כפי שמכנים אותה הנפחים, היא פלדה חזקה, עמידה, קלילה וטובה יותר פי כמה מונים מהפלדה הרגילה בשוק.
בסיס: ציוד עשוי מתכת.

תועלת:

- **שריונות ומגנים** - עמידות +5. נק"פ * 1.5. תוסף +1 לדרג"ש, תוסף זריזות מקסימלי גדול ב-1.
- **נשק** - עמידות +5, תוסף +1 לגלגולי ההתקפה ולנזק.

מחיר: 1000 מ"ז.

צבעי הטעיה [תו"ש]

חצים שסרטים צבעוניים קשורים אל זנבם, חרבות שצבעות בתחום כדי להיראות שבורות או קטנות מכפי שהן, שריונות שצבעים כדי להטעות את היריב באשר למיקום בעליהם ופגיונות שצבעים בשחור בולע אור הם רק דוגמאות אחדות לנשקים שבנויים כדי להטעות את היריב באשר לתכונותיהם ולהתקפותיו של הבעלים שלהם או לשריונות ומגנים שאמורים להסיח את דעתו של היריב לקראת המתקפה הבאה.

בסיס: פריטי שריון ונשק.

תועלת: רק כשהחפץ חשוף, תוסף +2 לכל גלגולי הטעיה בקרב, -2 לגלגולי ההתחזות (אם מדובר בשריון), מחסר -1 לכל גלגולי ההתקפה (אם מדובר בנשק).
מחיר: 50 מ"ז.

ציוד מאיים [מ"א]

כלי נשק מעוצבים כדי להפחיד, שריונות מעוצבים כלוע של חית טרף, מגנים שדם קרוש מרוח עליהם, כל אלה מפחידים ומבלבלים את האויב.
בסיס: פריטי נשק ושריון.
תועלת: כאשר החפץ חשוף, תוסף +2 לכל בדיקות האיום, מחסר -2 לכל בדיקות ההתחזות.
מחיר: 50 מ"ז.

ציוד מסוגן [מ"א]

כלי נשק מעוצבים ושריונות מסוגננים הם יוצאי דופן, מרשימים ומושכים את העין. שלא כמו נשקים קסומים שנחרטות על להבם שבועות, החפצים המסוגננים נועדו להרשים.
בסיס: פריטי נשק ושריון.
תועלת: כאשר החפץ חשוף, תוסף +2 לכל בדיקות ההופעה [תרגילים בנשק, משחק], מחסר -2 לכל בדיקות ההתחזות.
מחיר: 50 מ"ז.

ציפוי בדיל [ח"ג]

ציפוי בדיל נועד למטרה אחת בלבד והיא להתגונן מפני השפעות חלודה שמפוררות את הנשק.
בסיס: ציוד עשוי מתכת.
תועלת: חסינות להשפעות חלודה, תוסף +2 נגד לחשים ויכולות דמויות לחש המחקים השפעה זו.
מחיר: 5 מ"ז.

קואורדינאטות [תו"ש]

מערכת צירים ומפות מאפשרת ליורים בכלי מצור כבדים לטעות פחות ולפגוע במטרתם בדיוק רב.
בסיס: קטפולטות.
תועלת: המחסר הנובע מחוסר קו ראייה אל המטרה קטן ב-4 [מקסימום 0]. כמו כן, הד"ק לבדיקת התגובה לחצי נזק הוא 17, ולא 15.
מחיר: 300 מ"ז.

קת ארוכה [מ"א]

לוחמים מוכשרים בנשק מסוים נוטים להעריך קת ארוכה יותר, ידית אחיזה מוארכת שמסייעת להם בהנפות הנשק מול יריבים זריזים או קשוחים יותר.
בסיס: נשקי קפא"פ חד ידניים או דו ידניים.
תועלת: הנשק נעשה אקזוטי. +1.5 מ' גישה, תוסף +4 נגד בדיקות לפריקה מנשק.
מחיר: 300 מ"ז.

ראש מתברג [תו"ש]

שדרוג נוסף של הנשק הוא ידית עם הברגה, שאפשר להרכיב עליה ראשי נשק שונים, בהתאם לדרישות המצב.
בסיס: חניתות, מטות, נשקי גישה.
תועלת: הופך לנשק כפול אקזוטי עם גישה 3 מ'. ניתן להרכיב עליו ראש פטיש מלחמה, חנית, מכוש כבד, קלשון, גרזן קרב, גרזן מלחמה גמדי, חרב קצרה, כוכב שחר, אלת מלחמה ופגיון. לראש יש

את כל התכונות שהיו לו במקור, אך הפגיעה החמורה שלו, סיווג הגודל שלו והטווח שלו הם של הנשק הבסיסי. הברגה היא פעולה רגילה שמעוררת התקפות מזדמנות.
מחיר: 150 מ"ז עבור הברגה וראש אחד. כל ראש נוסף עולה כמחירו המקורי פי 2.

רסיסים [תו"ש]

אבני הקלע של הקטפולטות וחצי האש של הבליסטראות מתפוצצים ומכסים שטח נרחב במוות.
בסיס: קטפולטות ובליסטראות.
תועלת: לפגיעה יש רדיוס 3 מ' (משבצות סמוכות למשבצת שנפגעה), ד"ק הצלת התגובה לחצי נזק בכל משבצת שאינה משבצת המטרה הוא 13, ולא 15.
מחיר: 1000 מ"ז.

רתמות נוחות [תו"ש]

רתמות העור של איל הניגוח חותכות בבשרם של המניפים אותה. עיצוב הרתמות מאפשר תקיפה טובה יותר.
בסיס: אילי ניגוח.
תועלת: המחסר לגלגולי ההתקפה עם איל הניגוח קטן ב-2 (עד למינימום 0).
מחיר: 300 מ"ז.

שכבות חרס [ח"ג]

תצורת הבנייה של הכד המכיל את החומר ההרסני והחרס שממנו הוא בנוי הופכים את פגיעתו לקשה פי כמה.
בסיס: נשקי רימון.
תועלת: רדיוס הפגיעה הוא 2 מהמטרה מהמטרה.
מחיר: מחיר הבסיס פי 3.

שריון בהתאמה אישית [מ"א]

שריון שמעוצב עבור הדמות, על ידי רבי אומן, מגן עליה טוב הרבה יותר. מדובר בשריונות קלים הרבה יותר, ובנויים במדויק עבור הדמות.
בסיס: שריונות.
תועלת: למטרות תנועה בשריון, השריון נחשב קל בסיווג אחד מן הרגיל (עד לקל), וניתן לרוץ בו. שריונות קלים מפחיתים את מחסר השריון שלהם ב-2, ותוסף הזריזות המקסימלי שלהם גדול ב-2. עטיה בחצי מהזמן.
מחיר: 3000 מ"ז.

שריון מלאכת אומן [מ"א]

שריונות ומגינים מלאכת אומן הם קלים יותר, נוחים יותר ומותאמים יותר לתנועה תחת התקפה וקרבות.
בסיס: פריטי שריון.
תועלת: מחסר השריון קטן ב-1.
מחיר: 150 מ"ז.

שריון מלאכת משחית [מ"א]

חפצי שריון משופרים לא בנויים כדי להקל את משקלם, אלא כדי לאפשר לדמות לשחוט בחופשיות את יריביה.

בסיס: פריטי שריון.

תועלת: מהירות התנועה המקסימלית בשריון גדלה ב-3 מ'.

מחיר: 150 מ"ז.

שריון שרף [ח"ג]

שריון שרף מסיט פגיעות בקלות, להבים מחליקים עליו וכלי נשק מוחצים שוקעים לתוכו. עם זאת, הוא דליק בצורה מפחידה.

בסיס: פריטי שריון.

תועלת: מחסר 1- להתקפות חותכות/חודרות לא קסומות נגד עוטה השריון, אך הבעלים נהפך לפגיע לאש [+50% נזק]. אם השריון נחשף לאש, הבעלים עולה בלהבות.

מחיר: 150 מ"ז.

תוספת פרוות [תו"ש]

פרוות עבות של חיות צפוניות שומרות על חום גופה של הדמות ומונעות קיפאון של השריון עצמו.

בסיס: שריונות.

תועלת: הוספת/הסרת הפרוות לשריון היא פעולה שדורשת דקה שלמה, וחושפת את הדמות

להתקפות מזדמנות. התנועה בשריון קטנה ב-1.5 מ', תוסף +6 להצלחת קשיחות נגד השפעות מזג אוויר קר.

מחיר: 150 מ"ז.